



# GO SLOW!

Autor:  
Felix Beukemann

Illustration:  
Gediminas Akelaitis

**Achtung! Im Gemüsegarten gibt es einen spannenden Wettbewerb. Jede Schnecke strebt danach... die Langsamste zu sein.**

**Ein Schneckenrennen, bei dem die Schnecke gewinnt, die sich im Garten als letzte aufhält!**

**für 2-4 Spieler ab 4 Jahren  
ca. 15 Min.**

**Inhalt:**  
Spielplan aus 4 Teilstücken  
4 Schnecken  
50 Karten  
Spielanleitung

## Spielvorbereitung

Bildet aus allen 4 Teilstücken einen Spielplan, ein langes Gemüsebeet!  
Jeder Spieler sucht sich eine Schnecke aus und stellt diese auf den Tisch an den Anfang des Beetes bereit.

Die Karten werden gemischt und der Kartenstapel verdeckt in der Mitte des Tisches abgelegt. Jeder Spieler nimmt **zwei** Karten auf.



## Spielziel

**Das Spielziel ist, mit der eigenen Schnecke möglichst lange im Gemüsebeet zu bleiben!**

## Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt. Es wird im Urzeigersinn gespielt.  
Spiele **eine** deiner zwei Karten aus, lege sie offen auf den Tisch. Die Karte zeigt euch an, was deine Schnecke oder die Schnecke eines anderen Spielers als nächstes macht.

F o l g e n d e   A k t i o n e n   g i b t   e s :



**Gemüsekarte:** Krieche mit deiner Schnecke zum nächsten freien Feld, auf dem dieses Gemüse abgebildet ist. Sollten andere Schnecken im Weg stehen, werden sie umgangen (übersprungen).



**Schlafende Schnecke:** Deine Schnecke ruht sich aus! 1x aussetzen.



**Eine Zahlenkarte ohne Pfeil:** Schiebe deine Schnecke um so viele Felder vorwärts, wie die Karte anzeigt. Sollten andere Schnecken im Weg stehen, werden sie mitgeschoben.



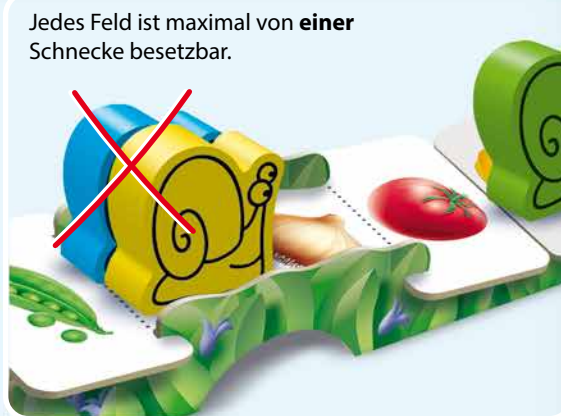
**Zahlenkarte mit Pfeil:** Schiebe die langsamste (hinten liegende) Schnecke um so viele Felder vor, wie die Karte zeigt. Sollten andere Schnecken im Weg stehen, werden sie mitgeschoben. (Am Start bei dieser Karte freie Schneckenwahl).

Die Anweisungen der ausgespielten Karte müssen befolgt werden, auch wenn sie zum eigenen Nachteil sein mögen.

Es wird immer in eine Richtung gekrochen (von Start zum Ziel), es gibt **kein "zurück"**.



Jedes Feld ist maximal von **einer** Schnecke besetzbar.



Wenn du nicht mehr setzen kannst, weil vor dem Ziel kein gefordertes Gemüsefeld frei ist oder weil deine Schnecke vom Ende des Spielfeldes geschubst wurde, bist du **ausgeschieden**.



Nach dem Zug nimmst du **eine Karte** vom Stapel, so dass du wieder **zwei Karten in der Hand** hältst. Der nächste Spieler ist an der Reihe. Sollte der Kartenstapel nicht ausreichen, dann mischt die abgelegten Karten und spielt weiter.

## Variante für Kinder ab 6 Jahren:

Jeder Spieler nimmt drei Karten auf und hat somit immer drei Karten zur Auswahl. Regeln ansonsten unverändert.

